2021 년도 한국어교과연구회 연구 보고서

태국 한국어 초급 학습자에게 말하기 교육 위한 보드게임

2021 년도 한국어교과연구회 연구 보고서

태국 한국어 초급 학습자에게 말하기 교육 위한 보드게임

교과연구회명	태국 한국어교육원	
연구회원	동메탓 락싸꾼마이	쓰뜨라셋타붓밤펜학교
	샤야니싸 릿차르안	싸파윗타야콤학교
	탁사펀 푸위셋	우따라딧다루니학교
	까녹나파 씨앙사굴타이	싸뜨리서뭇쁘라깐 학교
	핏시리 끼띠르앙쌩	턴윗타야

태국 한국어 교육원 저작권 (인)

추상적인

연구명 : 태국 한국어 초급 학습자에게 말하기 교육 위한 보드게임

교과연구회명:동메탓 락싸꾼마이,샤야니싸 릿차르안,탁사펀 푸위셋, 까녹나파 씨앙사굴타이, 핏시리 끼띠르앙쌩

학년 : 2021 년

대부분의 태국 중등학교에서는 한국어능력시험(TOPIK) 및 PAT7.7 수업을 중점으로 하여 교과과정을 수립하고 있으며 듣기 및 말하기 영역을 중심으로 하는 수업은 그 비중이 매우 적은 편이다. 특히 한국어교사가 파견되지 않은 학교의 경우에는 태국인교사가 기존의 수업 방식으로 말하기 수업을 진행하기가 쉽지 않은 편이며 말하기 영역 교육을 위한 자료 및 도구 또한 부족한 상황이기 때문에 이에 대한 연구가 더 이루어질 필요가 있다고 본다. 그러므로 본 연구는 학생들에게 흥미를 제공할 수 있는 게임 도구를 개발하여 말하기 능력을 향상시키고자 하며 태국인교사가 교실에서 학생들에게 자연스러운 한국어 발화 환경을 제공할 수 있도록 체계적인 학습 방안을 연구하고자 한다. 여러 게임 도구 중에서 본 연구는 '보드게임'을 통한 말하기 학습 도구를 만들고자 하며 학생들이 한국을 방문하거나 한국에서 생활할 시에 궁극적으로 가장 필요하다고 판단되는 '구매 활동'에 관한 내용을 그 주제로 하고자 한다.

연구 결과 :

1.대조표에서 2021 학기 5 학년의 전 테스트 점은 전 테스트점의 평균이 43.33%로 있고 후 테스트점의 평균이 80.31%로 있다. 그래서 "땅따먹기"게임 효능치 (E_1 / E_2)가 43.33/80.31%로 있다.

2.대조표에서 "땅따먹기" 게임으로 2021 학기에 브안쓰뜨리쎗타붓밤펜학교에서 5 학년 학생의 전 테스트 점이 43.33%로 있고 후 테스트 점이 80.31%로 있다. 그래서 전후 테스트 사이 차집학은 36.98%로 있다.

3. 대조표에서 “땅따먹기” 게임으로 브안쓰뜨리쎗타붓밤펜학교에서 5 학년 학생의 한국어를 공부하기에게 선호는 대체로 그렇다. 총액 평균은 4.45%이다. 특별히 1 번 “내용은 적당합니다”는 4.69%로 엄청 선호한다.

사례함

태국 한국어교육원께서 연구 기간 동안 저희에게 지도해주고 도와주셔서 감사드립니다. 최 성은님 덕분에 한국어로 연구 내용을 확인해 드리고 틀린 것도 개선해 드려서 정말 감사드립니다. 그리고 기술자 3 분께서 전-후 테스트를 확인해 드려서 감사합니다. 특별히 연구자들이 많이 고생했어서 정말 고맙했습니다. 마지막 도와 드리분 덕분에 연구를 완벽하게 완성했습니다.

연구자 팀

목차

1. 서론 …… 1
1.1 연구의 필요성 및 목적 ……. 1
1.2 연구문제 ……. 1
2. 문헌 검토…… 3
3. 연구 방법…… 5
4. 연구 결과…… 10
5. 결론…… 18
6. 부록 …… 20
6.1 보드게임 만들기 ……. 21
6.2 설명서(Manual)….…… 38
6.3 보드게임 사용 그림 ……. 52
6.4 시험 …….…… 53
6.5 만족도 평가 양식…… 66

1.

서론

1. 연구의 필요성 및 목적

태국 교육부에 따르면 한국어교육은 중등학교 학생들을 대상으로 한국어와 한국문화를 체계적으로 학습시킴으로써 훗날 이들이 태국과 한국의 가교 역할을 하여 양국이 상호적인 관계를 유지하고 경제 및 문화 교류를 증진시킬 수 있도록 하는 데에 그 목적이 있다. 현재 태국에는 164 개의 학교에서 한국어 교육을 실시하고 있으며 대략 4 만 명 이상의 학생들이 한국어와 한국문화를 학습하고 있다.[1] 케이팝 및 한류 문화에 대한 열망이 더해질수록 매년 한국어를 학습하고자 하는 태국인 학생들의 수도 점차 증가하고 있는 현황이며 이에 따라 태국인 중등학생을 대상으로 하는 한국어교육에 관한 연구 또한 활발하게 이루어지고 있다. 하지만 기존의 연구들은 대부분 학생들의 문법 학습에 관한 것이 대부분이며 말하기 교육에 관한 연구는 현저히 부족한 실정이다. 대부분이 한국에서 취업하는 것이 목표였던 과거와 달리 최근에는 아이돌과 소통하기, 한국 여행하기, 한국에서 공부하기 등 실제 상황에서 활용할 수 있는 의사소통 중심의 한국어 말하기 교육에 대한 학생들의 다양한 요구가 늘어나고 있는 편이다. 그러므로 본 연구는 과거의 문법 중심 교육에서 더 나아가 학생들이 한국어를 학습하여 이를 실질적으로 사용할 수 있도록 말하기 능력을 향상시키는 데에 그 목적이 있으며 이를 위해서 교실 환경에서 활용할 수 있는 말하기 연습 도구를 개발하고자 한다.

대부분의 태국 중등학교에서는 한국어능력시험(TOPIK) 및 PAT7.7 수업을 중점으로 하여 교과과정을 수립하고 있으며 듣기 및 말하기 영역을 중심으로 하는 수업은 그 비중이 매우 적은 편이다. 특히 한국어교사가 파견되지 않은 학교의 경우에는 태국인교사가 기존의 수업 방식으로 말하기 수업을 진행하기가 쉽지 않은 편이며 말하기 영역 교육을 위한 자료 및 도구 또한 부족한 상황이기 때문에 이에 대한 연구가 더 이루어질 필요가 있다고 본다. 그러므로 본 연구는 학생들에게 흥미를 제공할 수 있는 게임 도구를 개발하여 말하기 능력을 향상시키고자 하며 태국인교사가 교실에서 학생들에게 자연스러운 한국어 발화 환경을 제공할 수 있도록 체계적인 학습 방안을 연구하고자 한다. 여러 게임 도구 중에서 본 연구는 '보드게임'을 통한 말하기 학습 도구를 만들고자 하며 학생들이 한국을 방문하거나 한국에서 생활할 시에 궁극적으로 가장 필요하다고 판단되는 '구매 활동'에 관한 내용을 그 주제로 하고자 한다.

2. 연구문제

중등학교 학생들의 한국어 말하기 능력을 향상시키기 위해서 본 연구는 ‘구매활동’을 바탕으로 하는 ‘보드게임’을 개발하는 데에 그 목적이 있으며, 이를 위해 다음과 같은 두 가지의 연구 문제를 설정하였다.

첫 번째, 보드게임을 활용한 학습 효과는 무엇인가?

두 번째, 한국어교육에서 보드게임이 제공하는 학습 효과는 무엇인가?

[1] 태국 교육부(2020), รายชื่อโรงเรียนที่เปิดสอนภาษาเกาหลี สังกัด สพฐ

2.

문한 검토

보드 게임 (Board game)은 게임판, 카드, 주사위, 나무토막, 미플 등의 온갖 물리적인 도구를 동원해서 이루어지는 게임을 말한다. 인터넷으로 진행하는 컴퓨터 게임에 비교해서 오프라인 게임이라고 하기도 한다. 좁은 의미에서는 놀이판 및 종이 등으로 구성된 놀이 딱지(흔히 카드)와 연필, 놀이패(토큰, token), 주사위 등으로 구성된 게임을 말하며, 넓은 의미에서는 온라인으로 진행하는 카드게임 등을 포함한다.

(Kanaporn, 2020) 보드 게임은 대부분의 보드 게임이 생각하고 다른 플레이어를 증가하기 때문에 플레이어가 전략적 사고 능력을 연습할 수 있도록 한다. 그리고 보드 게임은 플레이어 간의 상호 작용을 강화하고 사회적 능력을 개발하는뿐만 아니라 플레이어의 진정한 성격을 배우고 도움이 되는 활동이다. 체스, 부자 게임, 뱀 사다리 게임 등

김윤희(2011)는 보드게임은 게임 참여자간 상호작용을 통하여 또래 문화 습득, 친구수용에 필요한 교육적 가치와 수세기, 수의 대소 비교하기,지각변별, 공간적, 논리적 사고등과 같은 인지적 가치를 지니고 있다(Kamii & Devries, 1980). 뿐만 아니라, 주의집중력, 인지적 융통성, 정보처리, 계획력 및 언어능력 등과 관련된 여러 가지 요소를 포함하고 있다. 따라서 본 연구에서는 수개념, 시공간능력, 언어능력, 실행기능과 관련하여 그 효과성을 입증한 연구들을 분석하고자 한다.

(Wannisa, 2020) 게임을 사용하여 가르치는 것은 교사가 학습자에게 게임 플레이의 구성 요소로 수업의 콘텐츠를 사용하는 규칙에 따라 게임을 할 수 있도록 가르치는 것을 의미이다. 그리고 게임에서 행동을 관찰할 것이다. 학생들과 강사는 요약 토론을 위해 게임을 사용했다. 목표는 학습자에게 실제 경험을 제공하는 것이고 게임 내용을 배울 뿐만 아니라 기술을 즐겁게 연습하고 가르치는 일에도 참여한다.

학습자, 교사, 게임, 사용 규칙, 게임 플레이어, 플레이어의 행동, 게임 및 학습자의 학습 결과와 같은 중요한 구성 요소가 있다.

Pornphit(2018)의 연구는 The Development of English Achievement Using Game Based Learning of the First Year Students in English Program, Suan Dusit University 이다.연구 결과는 게임기반학습을 사용한 후에 학생들의 영어문법 읽기 및 쓰기 능력은 설정된 기준 이상으로 높게 나타났다. 그리고 게임 기반 학습을 사용한 교육 만족은 평가하는 측면에서 가장 높은 수준이 있습니다.

Worawut(2018) 의 연구는 연구는 5 Circuit Speaking Skills Assessment 를 사용하고 보드 게임을 사용하여 3 학년 학생들의 영어 말하기 능력 개발이다.학생들의 영어 말하기 능력을 향상시킬 수 있을 발견하였다. 평균 점수의 증가와 함께 전체의 81.05%를 차지하는 양호한 수준으로 평가된다.

Wannisa(2020)은 4/12 학생의 게임을 이용한 한국어 어휘 학습에 대한 한국어 학습 성취도 개발, 2020 학년도, Surasak Montri 학교 결과는 다음과 같다. 학습자는 더 많은 한국어 단어를 암기할 수 있다. 각각 더 높은 학업 성취도를 가졌다. 그리고 학생들은 활동에 매우 관심이 있다. 사용된 혁신이 관심을 끄는데 도움이 되기 때문이다. 또한 학생들이 배우고자 하는 동기를 부여하다. 미디어를 사용하여 한국어 어휘를 배울 때 학생들은 재미있다. 교과서에서 읽는 것보다 어휘를 배우는데 더 열심히 공부했다.

3

연구 방법

동 실행에 관한 이론 및 언어 능력 훈련방법을 연구하며 또한 일련의 활동 범위와 형식을 결정하기 위해 한국어 회화 기술 학습을 포함한다.

1.2 보드게임 활동을 작성

게임 베이스 리닝(Game based learning)의 원리를 바탕으로 게임을 만들다. 게임 내에는 다음과 같은 것을이 포함되어 있다.

1.2.1 게임 시스템은 대부분의 학생들이 잘 알고있는 부루마블 같은 보드게임을 기반으로 하며 임대 장소를 한국 주요도시로 변경한다.

1.2.2 게임 시스템 구상 : 게임 양식은 부루마블 보드게임에서 파생된다. 학생이 선택한 사업을 진행하기 위하여 가게를 임대하고 대화 기술을 제공하기 위한 미션 카드를 추가하는 것이다.

1.2.3 직업 결정 : 게임 속 직업은 5 가지 종류가 있다.

1) 부동산 중개업자 : 게임을 감독하고 여러 지역의 가게를 임대하는 역할이다.

2) 커피숍 주인 : 커피숍을 임대하고 커피를 판매한다.

3.) 식당 주인 : 식당을 임대하고 음식을 판매한다.

4.) 편의점 주인 : 편의점을 임대하고 물건을 판매한다.

5.) 도둑 : 가게 건물을 훔친다.

부동산 중개업자만 예외로 관리감독이므로 직업을 가진 타 플레이어는 매장에 들어갈시 거래를 해야한다. (자세한 내용은 게임 설명서에서 확인할 수 있다.)

1.3 언어 교육 및 미디어 제작 전문가인 3 명의 전문가에게 구조 및 콘텐츠의 정확성을 검증하는 게임 활동 세트 보드게임을 제공한다. 또한 보드게임의 다양한 이슈의 적절성과 일관성을 평가하여 평가 기준을 다음과 같이 설정한다.

5 탁월한다

4 우수한다.

3 보통이다.

2 부족하다.

1 매우 부족하다.

전문가는 보드게임 활동의 평가 기준 결과 규정을 다음과 같이 설정한다.

평균 4.51 – 5.00 매우 적합하다.

평균 3.51 – 4.50 대체로 적합하다

평균 2.51 – 3.50 적합하다.

평균 1.51 – 2.50 적합하지 않는다.

평균 1.00 – 1.50 매우 적합하지 않는다.

2. 다양한 상황에서 거래를 통해에 대한 한국어 회화 기술을 측정하는 테스트 작성 단계를 다음과 같이 설정한다.

2.1 테스트 양식을 예정하기 위해서 테스트에 대해 교과서와 연구를 파고든다.

2.2 한국어 능력 테스트 1 편을 작성합니다. 테스트는 사전 테스트와 사후 테스트 나누고 15 번만이나 마찬가지이지만 여러번을 반전한다.

2.3 한국어 교수 기술자 3 분께서 연구 내용을 조응하는 읽기 능력 테스트를 (Index of Item Objective Congruence : IOC) 로 확인해 드린다. 평가 기준 규정이 같은

+1 점을 주기 연구의 목적을 적당하는 테스트이다.

0 점을 주기 연구의 목적을 별로 적당하는 테스트이다.

-1 점을 주기 연구의 목적을 적당하지 않는 테스트이다.

0.50 이상 적당하는 결과를 찾고 결함점을 개선한다.

3. 5 학년 학생에게 “땅따먹기”게임에 대해서 선호 설문지를 작성

3.1 선호 설문지 양식을 예정하기 위해서 테스트에 대해 교과서와 연구를 파고든다.

3.2 5 학년 학생에게 “땅따먹기”게임에대해서 9 번수 설문지를 작성하고 5 Scale 설문지 양식이 매우 그렇는다, 대체로 그렇는다, 보통이다, 별로 그렇지 않는다, 전혀 그렇지 않는 다로 분해한다.

3.3 5 학년 교사인 기술자 3 분께서 설문지의 정당과 호응을 확인해 드린다. 평가 기준 예정이 같은

5 매우 그렇는다.

4 대체로 그렇는다.

3 보통이다.

2 별로 그렇지 않는다.

1 전혀 그렇지 않는다.

기술사께서 설문지의 평가 기준 결과를 규정이 같은

평균 4.51 – 5.00 매우 적당하다.

평균 3.51 – 4.50 대체로 적당하다

평균 2.51 – 3.50 보통 적당하다.

평균 1.51 – 2.50 별로 적당하지 않는다.

평균 1.00 – 1.50 전혀 적당하지 않는다.

표적 집단에게 “땅따먹기”게임하기가 관계 있는 설문지를 작성하기 위해서 기술자의 의견에서 1 번씩 설문지의 평균이 0.50 이상을 숙고한다.

자료 수집

1. 70/70 Average percentage calculator 로 “땅따먹기”게임의 효능을 분석한다.

2. Average percentage calculator 로 “땅따먹기” 게임한 전후에 5 학년 학생의 능력 비교 결과및 사전 테스트 성적과 사후 테스트성적의 비교 결과를 분석한다.

3. Average percentage calculator 과 Standard Deviation; SD 으로 여러 상황에서 숫자를 이용하기를 공부및 “땅따먹기”게임한 후 5 학년 학생의 선호를 분석한다. 평가 기준 예정이 같은

평균 4.51 – 5.00 매우 적당하다.

평균 3.51 – 4.50 대체로 적당하다

평균 2.51 – 3.50 보통 적당하다.

평균 1.51 – 2.50 별로 적당하지 않는다.

평균 1.00 – 1.50 전혀 적당하지 않는다.

자료 분석 단계

1. 평균값 (Mean)

=

평균 대입

선적의 총액 대입

표적 학생 집단수량 대입

2. Standard Deviation : SD

S.D. =

S.D. 성적의 Standard Deviation 대입

학생 1 사람씩의 선적및 1 번씩의 성적 대입

총액 성적 대입

표적 집단의 자료수량 대입

Degree of Freedom 대입

3. 기술자의 Index of Item Objective Congruence : IOC

IOC = IOC 목적사이 테스트 Index of Item Objective Congruence 대입

R 기술자의 성적

åR 기술자 1 분씩의 총액 성적

N 기술자 수량

4. “땅따먹기”게임의 Effectiveness index

1 번째 공식 E1 =

E1 방법의 효능 대입

X 테스트의 총액 성적 대입

A 테스트의 만점 대입

N 학생 수량 대입

2 번째 공식 E2 =

E2 성적 효능 대입

F 사후 테스트의 총액 대입

B 사후 테스트의 만점 대입

N 학생 수량 대입

4

연구 결과

이 연구는 자료 분석 및 해석을 발표하는 같은

1 회　5 학년 학생에게 “땅따먹기”게임의 효능을 분석한다.

2 회　“땅따먹기” 게임 놀이한 후에 전 · 후 테스트로 쎗타붓밤펜학교에서 5 학년 학생의 한국어 능력을 비교하고 분석한다.

3 회　‘땅따먹기” 게임 놀이한 후에 쎗타붓밤펜학교에서 5 학년 학생의 한국어를 공부하기에게 선호를 부석한다.

자료분석 및 해석

1 회　5 학년 학생에게 “땅따먹기”게임의 효능을 분석함

“땅따먹기”게임의 효능을 분석은 전후 테스트를 한 점을 분석한다. 1 번 대조표따라서 70/70 로 게임 효능의 평가 기준을 규정한 같은

1 번 대조표 : 2021 학기 5 학년에게 “땅따먹기”게임의 효능치를 표현 (N = 42)

번	이름	“땅따먹기”게임을 놀이하기 전의 점 (15 만점)	“땅따먹기”게임을 놀이한 후의 점 (15 만점)
1	A 번 학생	5	12
2	B 번 학생	4	12
3	C 번 학생	5	12
4	D 번 학생	6	11
5	E 번 학생	7	13
6	F 번 학생	8	12

7	G 번 학생	5	9
8	H 번 학생	4	9
9	I 번 학생	5	10
10	J 번 학생	5	10
11	K 번 학생	6	11
12	L 번 학생	6	11
13	M 번 학생	8	11
14	N 번 학생	8	11
15	O 번 학생	4	11
16	P 번 학생	4	11
17	Q 번 학생	7	13
18	R 번 학생	7	13
19	S 번 학생	5	13
20	T 번 학생	5	13
21	U 번 학생	5	12
22	V 번 학생	7	12
23	W 번 학생	7	12
24	X 번 학생	7	13
25	V 번 학생	8	13
26	Z 번 학생	8	13
27	AA 번 학생	8	13
28	AB 번 학생	9	14
29	AC 번 학생	9	14
30	AD 번 학생	9	14
31	AE 번 학생	11	14

32	AF 번 학생	11	13
33	AG 번 학생	9	13
34	AH 번 학생	4	13
35	AI 번 학생	5	12
36	AJ 번 학생	6	11
37	AK 번 학생	6	12
38	AL 번 학생	7	12
39	AM 번 학생	7	13
40	AN 번 학생	8	12
41	AO 번 학생	3	11
42	AP 번 학생	5	12
총액		273	506
평균		6.50	12.04
퍼센티지 평균		43.33	80.31
효능치 (E_1 / E_2) = 43.33/ 80.31			

1 번 대조표에서 2021 학기 5 학년의 전 테스트 점은 전 테스트점의 평균이 43.33%로 있고 후 테스트점의 평균이 80.31%로 있습니다. 그래서 “땅따먹기”게임 효능치 (E_1 / E_2)가 43.33/80.31%로 있다.

2 회 “땅따먹기” 게임 놀이한 후에 전 · 후 테스트로
브안쓰뜨리쎗타붓밤펜학교에서 5 학년 학생의 한국어 능력을
비교하고 분석한다.

“땅따먹기” 게임으로 브안쓰뜨리쎗타붓밤펜학교에서 5 학년 학생의 한국어 말하기 능력을 비교하고 부석하기는 2 번 대조표따라서 전후 테스트 점을 부석한다.

2 번 대조표 : “땅따먹기”게임으로 2021 학기에
브안쓰뜨리쎗타붓밤펜학교에서 5 학년 학생의 한국어 능력을 비교과 분석을 표현한다.
(N = 42)

번	전 테스트의 점 (15 만점)	후 테스트의 점 (15 만점)	차집학	차집학 평균
1	5	12	7	46.66
2	4	12	8	53.33
3	5	12	7	46.66
4	6	11	5	33.33
5	7	13	6	40.00
6	8	12	4	26.66
7	5	9	4	26.66
8	4	9	5	33.33
9	5	10	5	33.33
10	5	10	5	33.33

11	6	11	5	33.33
12	6	11	5	33.33
13	8	11	3	20.20
14	8	11	3	20.20
15	4	11	7	46.66
16	4	11	7	46.66
17	7	13	6	40.00
18	7	13	6	40.00
19	5	13	8	53.33
20	5	13	8	53.33
21	5	12	7	46.66
22	7	12	5	33.33
23	7	12	5	33.33
24	7	13	6	40.00
25	8	13	5	33.33
26	8	13	5	33.33

27	8	13	5	33.33
28	9	14	5	33.33
29	9	14	5	33.33
30	9	14	5	33.33
31	11	14	3	20.00
32	11	13	2	13.33
33	9	13	4	26.66
34	4	13	9	60.00
35	5	12	7	46.66
36	6	11	5	33.33
37	6	12	6	40.00
38	7	12	5	33.33
39	7	13	6	40.00
40	8	12	4	26.66
41	3	11	8	53.33
42	5	12	7	46.66

총액	273	506	233	1553.33
퍼센티지 평균	43.33	80.31	36.98	36.98

2 번 대조표에서 땅따먹기"게임으로 2021 학기에 브안쓰뜨리쎗타붓밤펜학교에서 5 학년 학생의 전 테스트 점이 43.33%로 있고 후 테스트 점이 80.31%로 있다. 그래서 전후 테스트 사이 차집학은 36.98%로 있다.

3 회 '땅따먹기" 게임 놀이한 후에 쎗타붓밤펜학교에서 5 학년 학생의 한국어를 공부하기에게 선호를 분석한다.

'땅따먹기" 게임 놀이한 후에 설문지로 브안쓰뜨리쎗타붓밤펜학교에서 5 학년 학생의 한국어를 공부하기에게 선호를 부석한다. 해석은 3 번 대조표따라서 표현한다.

3 번 대조표 : 땅따먹기" 게임으로 브안쓰뜨리쎗타붓밤펜학교에서 5 학년 학생의 한국어를 공부하기에게 선호이다. (N = 42)

제목	**평균**	SD	**평가의 뜻**
1. 내용은 적당합니다.	4.69	0.46	매우 그렇는다.
2. 공부 기간은 적당합니다.	4.62	0.48	매우 그렇는다.
3. 활동이 다양합니다.	4.27	0.42	대체로 그렇는다.
4. 황동이 적당하게 어려움과 쉬운이 있습니다.	4.65	0.64	매우 그렇는다.

5. 소개말이 자세하고 쉽게 이해합니다.	4.39	0.46	대체로 그렇는다.
6. 자세하고 쉽게 이해한 한국어 내용이 있습니다.	3.92	0.27	대체로 그렇는다.
7. 내용이 관심있다.	4.55	0.36	매우 그렇는다.
8. 활동은 한국어 습득에게 효능이 있습니다.	4.55	0.36	매우 그렇는다.
총액	**4.45**	**0.35**	**대체로 그렇는다.**

3 번 대조표에서 “땅따먹기” 게임으로 브안쓰뜨리쎗타붓밤펜학교에서 5 학년 학생의 한국어를 공부하기에게 선호는 대체로 그렇는다. 총액 평균은 4.45%이다. 특별히 1 번 “내용은 적당합니다”는 4.69%로 엄청 선호한다.

5

결론

이 연구는 “땅따먹기”게임의 효능을 탐구하고 전후에 한국어 말하기 능력을 비교하고 한국어를 공부하기에게 선호를 조사하도록 연구이다. 그리고 표적 집단은 방콕, 민부리구 쎗타붓밤펜학교에서 2021 학기 5 학년 학생 42 명이다.

연구하는 도구는 1) “땅따먹기” 게임이다. 2) 한국어 능력 테스트 2 편이다. 3) “땅따먹기” 게임으로 한국어를 곤부하기에게 학생의 선호게 대해서 설문지이다.

연구하는 통계는 퍼센티지평균, 평균 그리고 S.D. (Standard Deviation) 이다.

결론

1. 5 학년 학생에게 “땅따먹기”게임의 효능치는 (E_1 / E_2) 43.33/80.31 이다. 그것은 70/70 에 규정한 기준보다 많다.

2. “땅따먹기” 게임 활동에 대한 전후 테스트로 한국어 말하기 능력 비교 결과는 전 테스트 점보다 후 테스트 점이 많다.

3.”땅따먹기”게임으로 한국어를 공부하기에게 쎗타붓밤펜학교에서 5 학년 학생의 선호는 대체히 그렇는다. 총액 평균은 4.45%이다. 특별히 1 번은 (내용은 적당하다) 4.69%로 엄청 선호한다.

토론

연구자들은 이번 연구에사 관심있는것을 발결하고 첨가해 토론한다.

1. 2021 학기에 “땅따먹기” 실험하고 작성되는 게임은 규정 기준보다 44.91/77.71%로 효능치가 많다. 따라서 “땅따먹기”게임은 5 학년 학생에게 한국어 능력을 개발하도록 교실에서 활동할 수 있다. 규정한 기준보다 효능치가 있는 주요 사유는 “땅따먹기”게임의 성분인 것 같다. 학생들에게 한국어 능력을 개발하도록 게임으로 교육하로 인 해서 Game Based Learning 원리를 조응하게 그렇는다. 그래서 교사님들 한국어 능력을 개발하도록 교육 기간에 게임을 할 수 있다. 그리고 온라인 교육 활동을 작성하면 학생들이 언제든지 학습할 수 있다. 그러므로 연구결론은 5 학년 학생의 한국어 능력을 개발하도록 “땅따먹기”게임을 이용할 수 있다.

2. “땅따먹기” 게임으로 쎗타붓밤펜학교에서 2021 학기 5 학년 학생의 한국어 능력을 비교 결과는 규정한 가성따라 게임을 한 후에는 게임을 하기 전보다

36.98%로 차이가 있다. “땅따먹기”게임은 관심있고 재미있으로 인해 게임을 할 때 한국어를 말하기와 읽기를 집중했다. 따라서 “땅따먹기”게임은 한국어를 능력하기도록 교육 기간과 언제든지도 이용할 수 있다.

3. “땅따먹기”게임으로 한국어를 공부하기에게 학생의 선호를 조사 결과는 대체로 많다. 학생들은 게임 속에 여러 상황따라 한국어로 말하기와 읽기도 연습하고 인해 한국어를 더하게 이해한다. 그래서 “땅따먹기”게임으로 교육 기간에 이용하기는 학생들이 한국어에게 감동이 있고 한국어를 능력를 개발하기 위해서 활동이다.

건의안

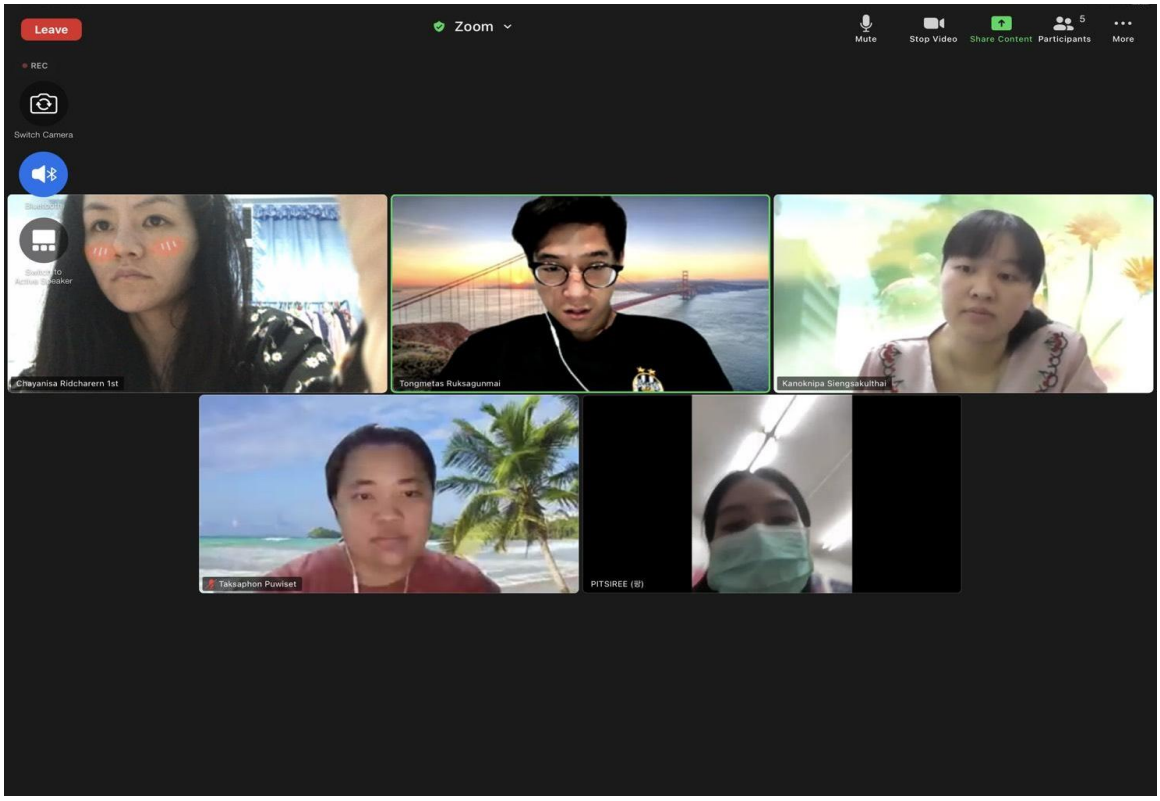
1. 게임으로 한국어 능력을 개발하기 위해서 교육할 만한다.

2. 다른 한국어를 공부한 학년에게 “땅따먹기”게임으로 교육을 연구할 만한다.

3. 한국어를 교육할 때 학생들이 무료하지 않고 다양한 능력을 개발하고 다른 과목을 집약할 수 있도록 신식 게임을 연구할 만한다.

부록

1. 첫회의 “학습자의 문제 찾을 회의하기”



회의 결과: 문제와 개발할 것을 발생

Ⅰ. 연구주제

보드게임을 활용한 한국어 말하기 교육 연구

Ⅱ. 필요성및목적

태국의 한국어 교육은 학생들이 흥미롭게 참여하여 배울 수 있는 교구가 부족합니다. 특히 말하기의 경우 학생들의 자발적인 참여가 필요한 바, 흥미를 높일 수 있는 방법이 있다면 학생들이 쉽게 말하기 활동에 참여할 수 있습니다. 이에 본 연구회는 보드게임을 활용하여 학생들의 말하기 교육을 개선하고자 하며, 특히 생활에서 활용도가 높은 물건을 사고 파는 과정에 필요한 표현을 중심으로 보드게임을 개발하고자 합니다.

Ⅲ. 연구내용 및 방법(구체적활동계획, 일반화계획등)

○ (연구활동 1) 게임을 활용한 말하기 교육 방안 전문가 연수, 컨설팅

○ (연구활동 2) 판매 및 구매 활동을 위한 보드게임 개발하기

○ (연구활동 3) 개발한 보드게임 적용, 분석

Ⅳ. 전문가 활용 계획

○ 전문가(치앙마이대학 최혜경) 자문위원 및 특강 강사 위촉

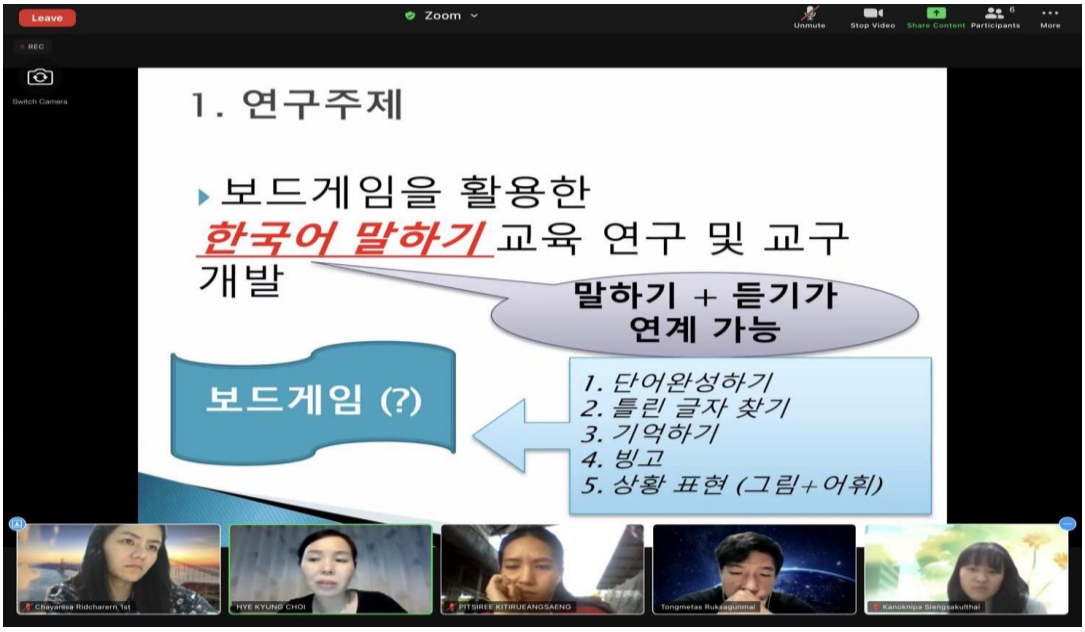
○ 한국어 교육 전문가를 통해 게임을 활용한 한국어 말하기 교육 자료 개발의 방향 수립

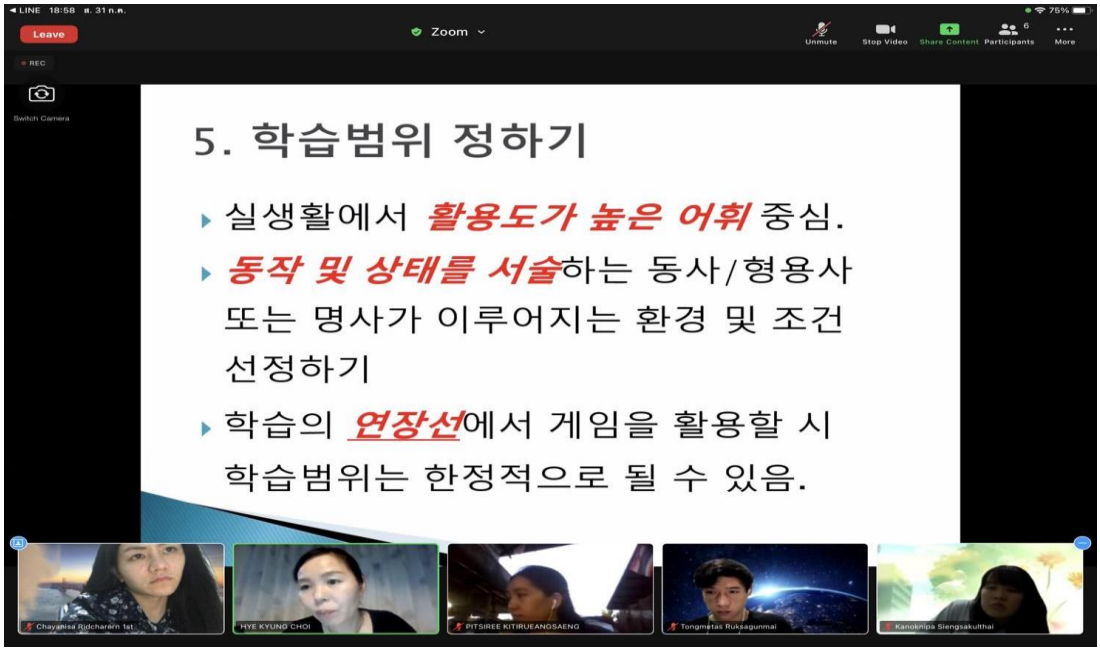
○ 한국어 말하기 교육 분야의 이론 습득, 사례 공유

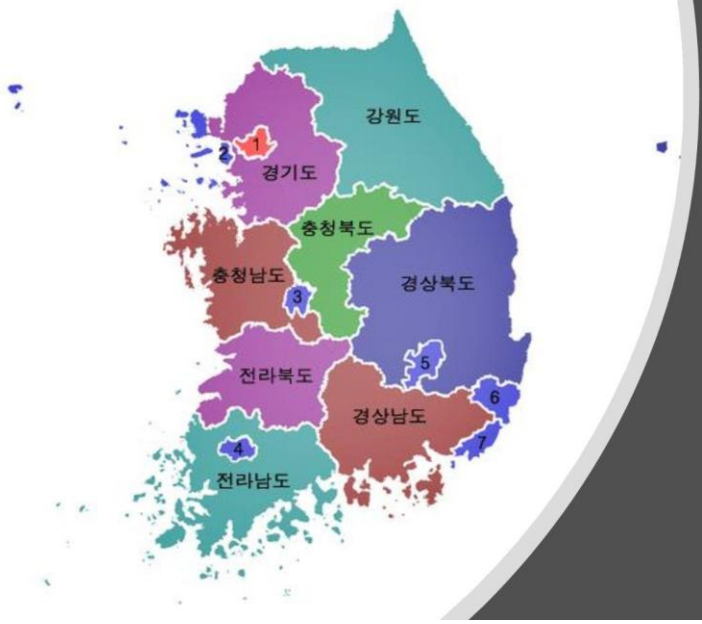
2. 두번째 회의

대부분의 태국 중등학교에서는 한국어능력시험(TOPIK) 및 PAT7.7 수업을 중점으로 하여 교과과정을 수립하고 있으며 듣기 및 말하기 영역을 중심으로 하는 수업은 그 비중이 매우 적은 편이다. 특히 한국어교사가 파견되지 않은 학교의 경우에는 태국인교사가 기존의 수업 방식으로 말하기 수업을 진행하기가 쉽지 않은 편이며 말하기 영역 교육을 위한 자료 및 도구 또한 부족한 상황이기 때문에 이에 대한 연구가 더 이루어질 필요가 있다고 본다. 그러므로 본 연구는 학생들에게 흥미를 제공할 수 있는 게임 도구를 개발하여 말하기 능력을 향상시키고자 하며 태국인교사가 교실에서 학생들에게 자연스러운 한국어 발화 환경을 제공할 수 있도록 체계적인 학습 방안을 연구하고자 한다. 여러 게임 도구 중에서 본 연구는 '보드게임'을 통한 말하기 학습 도구를 만들고자 하며 학생들이 한국을 방문하거나 한국에서 생활할 시에 궁극적으로 가장 필요하다고 판단되는 '구매 활동'에 관한 내용을 그 주제로 하고자 한다.

3. 세번째회의 (보드게임 자료와 사용법이 알려 준다)







땅따 먹기

보드게임

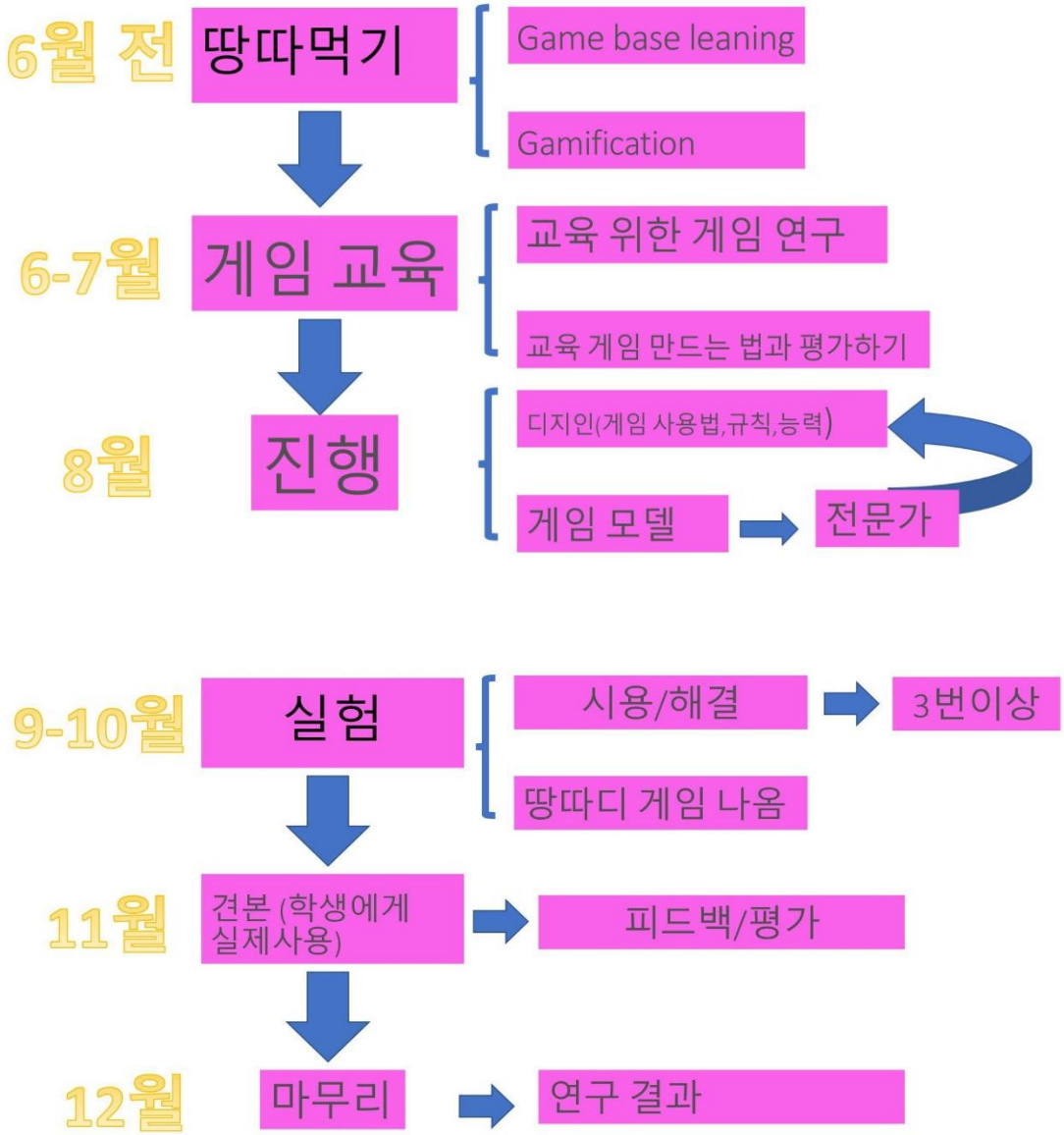
땅따먹기

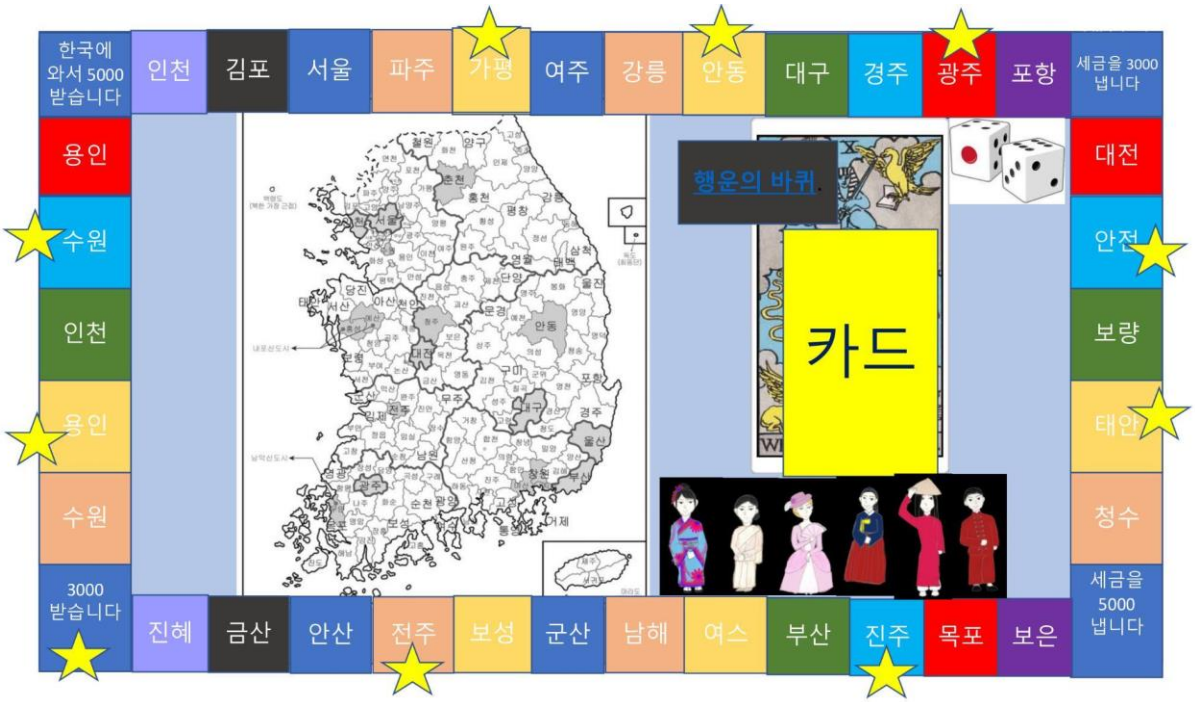
직접

- 팔매와 구매에 관한 말하기
- 한국 돈(지폐)
- 한국 지도
- 한국 도시

간접

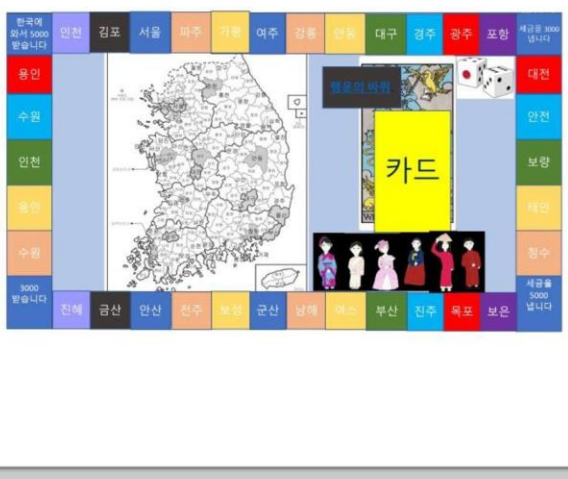
- 인상 생활 어휘
- 한국에 유명한 곳과 특별한 물건
- 자신 계획을 세우기


6월 전
땅따먹기
Game base leaning
Gamification
6-7월
게임 교육
교육 위한 게임 연구
교육 게임 만드는 법과 평가하기
8월
진행
디지인(게임 사용법,규칙,능력)
게임 모델
전문가
9-10월
실험
시용/해결
3번이상
땅따디 게임 나옴
11월
견본 (학생에게 실제사용)
피드백/평가
12월
마무리
연구 결과



게임 판

- 36 도시 있음
- 도시에 유명한 것이나 곳 붙여야 한다.



게임 자료

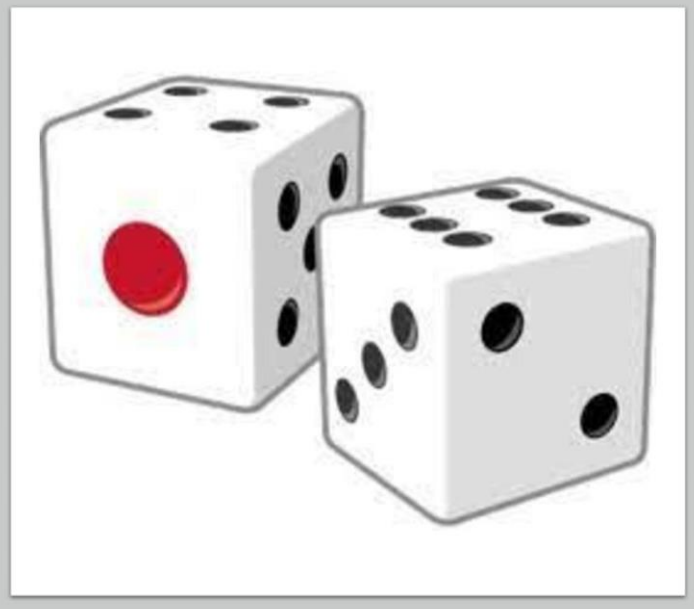
- 게임 판 1 판
- 게임 카랙터 6 개
- 행운 카드 30 개
- 주사위 2개
- 지폐
- 증서 카드 36 개
- 아파트 /집
- 별 포이터
- 게임 규칙

행운 카드

- 악운 10 개(돈을 내야하거나 1회 멈추기)
- 행운 10개(돈을 내지 않거나 더 받기. 더 걸을 수 있음)
- 미션 카드 10개 (예, 과일 이름 알려준다....)

주사위

- 2 개



증서 카드

도시에 대해 유명한 것이나 유명한 곳 링크

증서

서울

도시가격 100,000원

앞

서울

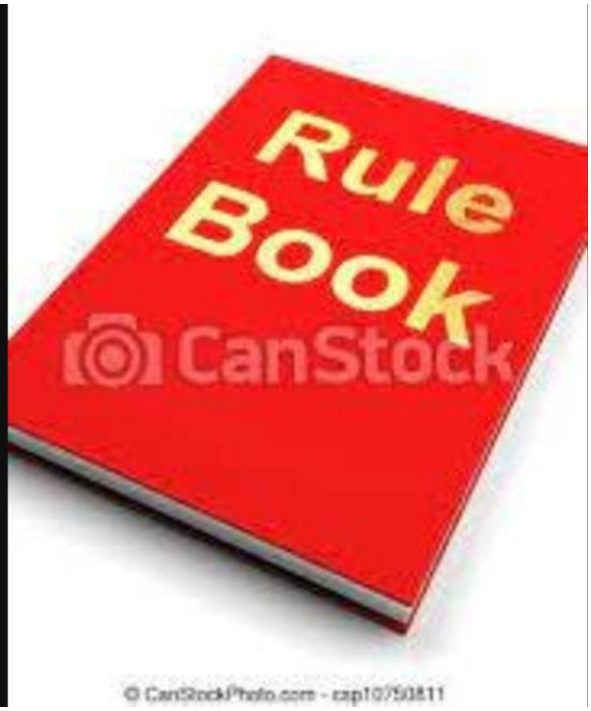
통행료
도시만 있을 겨우: 50,000원
도시+아파트 1방 : 70,000원
도시+아파트 2방 : 80,000원
도시+아파트 3방 : 90,000원
도시+ 집 : 100,000원
도시+ 아파트 1방+집: 112,000원
도시+ 아파트 2방+집: 122,000원
도시+ 아파트 3방+집: 132,000원

건설비
아파트 45,00원 집 80,000원
증서,아파트,집 팔면 반만 낸다.

뒤

게임 규칙

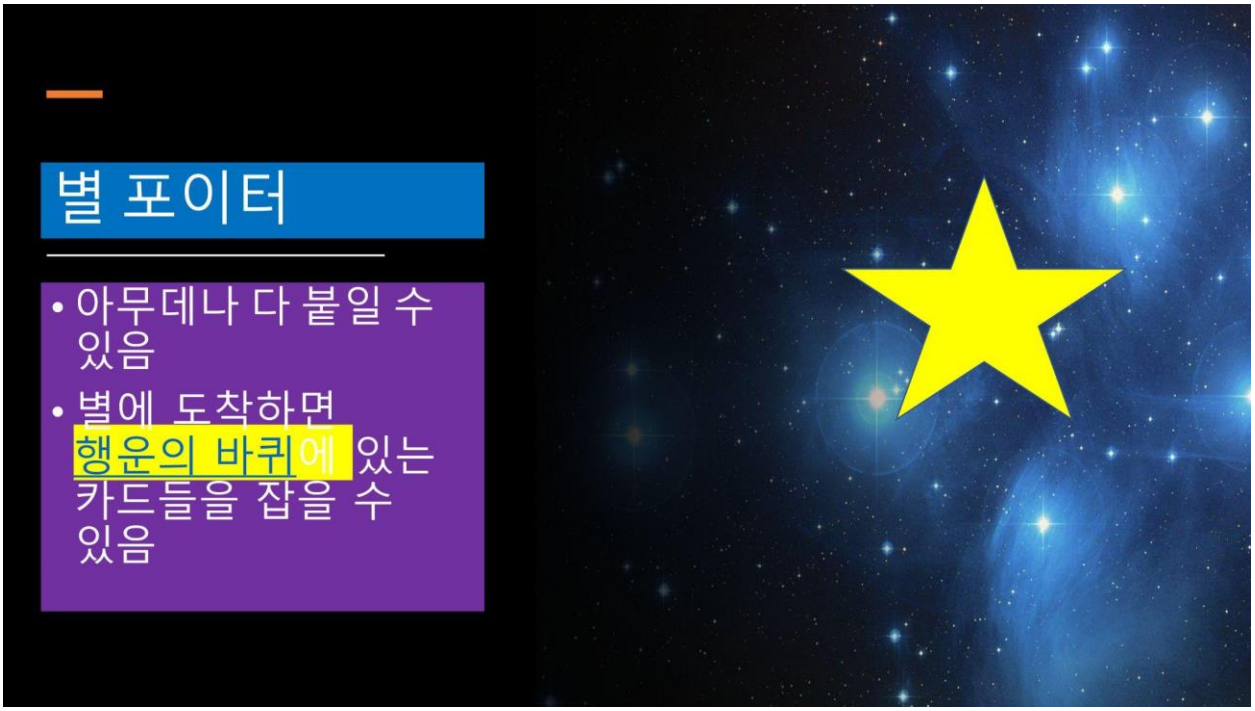
- 게임 놀리기
- 규칙들 (땅 사기/땅 팔기/ 미셨 카드 놀리기/ 별 붙이기 등이 있음)

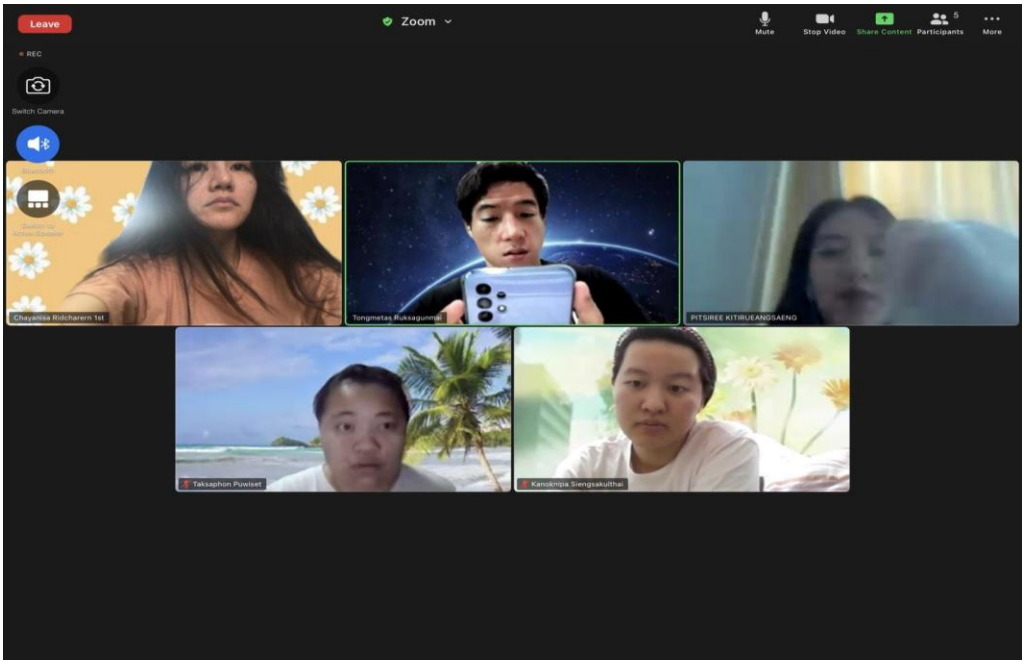


지폐(한국 돈)

- 1,000원
- 5,000원
- 10,000원
- 50,000원

만화


별 포이터
• 아무데나 다 붙일 수 있음
• 별에 도착하면 행운의 바퀴에 있는 카드들을 잡을 수 있음


Leave
Zoom
Mute
Stop Video
Share Content
Participants
More
REC
Switch Camera
Chayenisa Ridcharern 1st
Tongmetas Rukkagunma
PITSIREE KITIRUEANGSAENG
Taksaphon Puwiset
Kanokhipa Siengsakulthai

4 번째회의

회의 주제

-보드게음 고치기

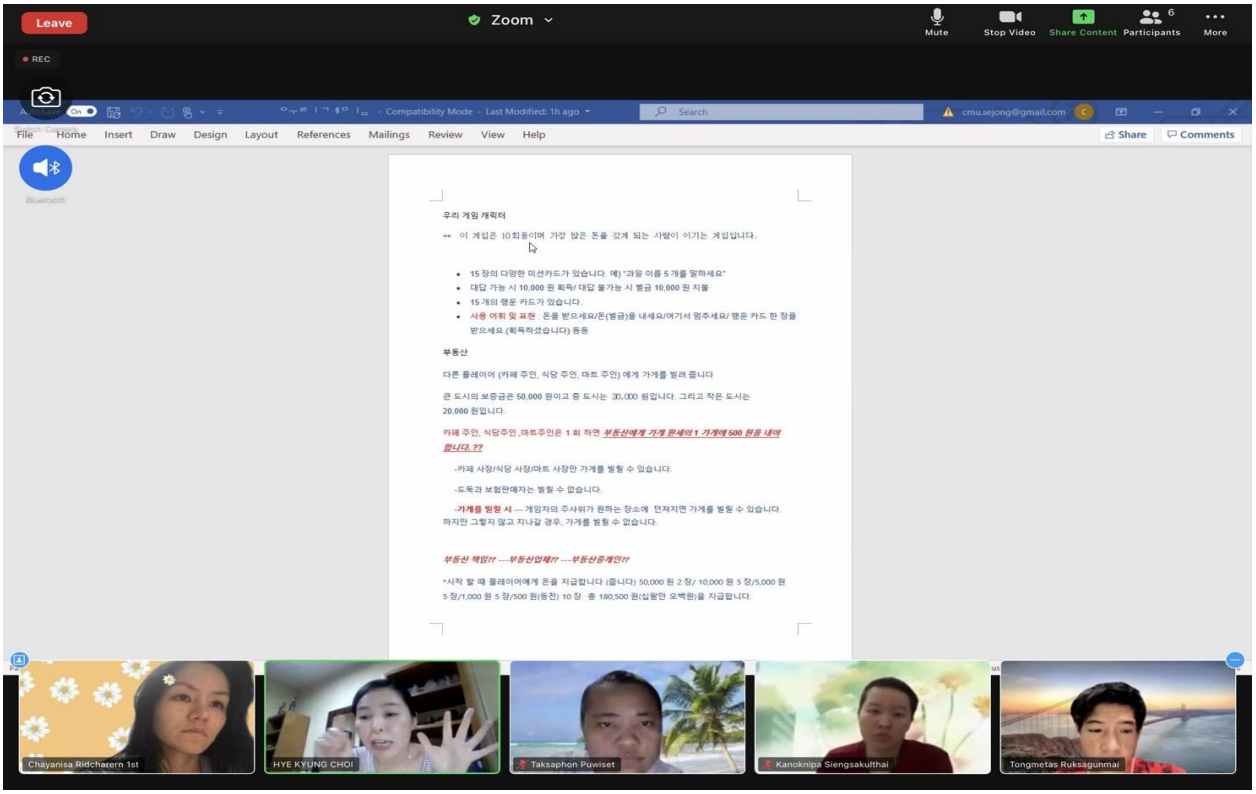
-다른 연구 찾기

보드 게임 (Board game)은 게임판, 카드, 주사위, 나무토막, 미플 등의 온갖 물리적인 도구를 동원해서 이루어지는 게임을 말한다. 인터넷으로 진행하는 컴퓨터 게임에 비교해서 오프라인 게임이라고 하기도 한다. 좁은 의미에서는 놀이판 및 종이 등으로 구성된 놀이 딱지(흔히 카드)와 연필, 놀이패(토큰, token), 주사위 등으로 구성된 게임을 말하며, 넓은 의미에서는 온라인으로 진행하는 카드게임 등을 포함한다.

(Kanaporn, 2020) 보드 게임은 대부분의 보드 게임이 생각하고 다른 플레이어를 증가하기 때문에 플레이어가 전략적 사고 능력을 연습할 수 있도록 한다. 그리고 보드 게임은 플레이어 간의 상호 작용을 강화하고 사회적 능력을 개발하는뿐만 아니라 플레이어의 진정한 성격을 배우고 도움이 되는 활동이다. 체스, 부자 게임, 뱀 사다리 게임 등

땅따 먹기
커피숍 사장님
백화점 사장님
도둑
부동산
식당 사장님
깡패
제주
포항
부산
행운 카드
1개
뽑으세요
진도
목포
군산
익산
금산
음성
인천
용인
보령
출발점

5 번째회의(교수님 만나기: 보드게임 문제 사용법 오류 찾길

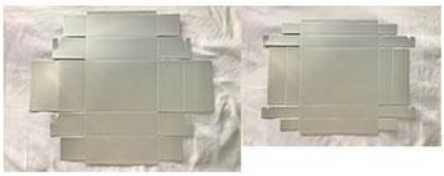


6 번째회의 “자료 만들기”

Leave
Zoom
Mute
Stop Video
Share Content
Participants
More
REC
Switch Camera
Bluetooth
Switch to Gallery View
Chayanisa Ridcharern 1st
Tongmetas Ruksagunmai
Kanoknipa Siengsakulthai
Taksaphon Puwiset

보드게임 자료

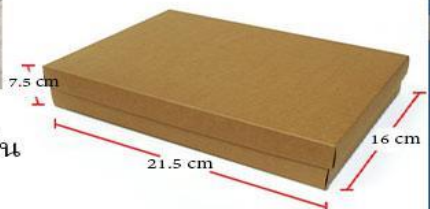
BOARD GAME



รูปจากกล่องจริงสำหรับสกรีน

Box Screen

งานออกแบบสกรีนหน้ากล่อง



ขนาดวัดจากกล่องจริง

카랙터 몇 다른 자료

CARD

วงกลม (หมากสำหรับเดิน)

เหรียญ กับ เงิน

설명서(Manual)

"당따먹기"의 설명서

자료 (อุปกรณ์)

우리 게임 캐릭터

(คาแรคเตอร์เกมของเรา)

** 이 게임은 10 회용이며 가장 많은 돈을 갖게 되는 사람이 이기는 게임입니다.

(เกมนี้ถ้าเล่นไปครบ 10รอบแล้วผู้ที่เหลือเงินมากที่สุดคือผู้ชนะของเกม)

· 15 장의 다양한 미션카드가 있습니다. 예) "과일 이름 5 개를 말하세요"

(มีการมิสชั่นให้ทำทั้งหมด 15 ใบโดยเป็นภารกิจที่หลากหลาย) เช่น กรุณาพูดชื่อผลไม้มาทั้งหมด 5 ชนิด)

대답 가능 시 10,000 원 획득/ 대답 불가능 시 벌금 10,000 원 지불

(ถ้าตอบได้/ทำมิชชั่นผ่นได้รับ 10,00วอน แต่ถ้าไม่สามารถตอบได้จะต้องเสีย 10,000วอน)

15 개의 행운 카드가 있습니다.

(มีการ์ดโชคชะตาทั้งหมด 15 ใบ)

· 사용 어휘 및 표현 : 돈을 받으세요/돈(벌금)을 내세요/여기서 멈추세요/ 행운 카드 한 장을 받으세요.(획득하셨습니다) 등등

(คำศัพท์และรูปประโยคที่ใช้: 돈을 받으세요/돈(벌금)을 내세요/여기서 멈추세요/ 행운 카드 한 장을 받으세요.(획득하셨습니다) 등등

부동산

(เจ้าของอสังหาริมทรัพย์)

다른 플레이어 (카페 주인, 식당 주인, 마트 주인) 에게 가게를 빌려 줍니다

(ให้การเจ้าร้านแต่ผู้เล่นคนอื่น ๆ (เจ้าของร้านกาแฟ, เจ้าของร้านอาหาร, เจ้าของมาร์ท) เช่าร้าน

큰 도시의 보증금은 50,000 원이고 중 도시는 30,000 원입니다. 그리고 작은 도시는 20,000 원입니다.

(ค่ามัดจำเมืองใหญ่ 50,000วอน เมืองระดับกลางค่ามัดจำ 30,000วอน เมืองขนาดเล็ก 20,000วอน)

카페 주인, 식당주인 ,마트주인은 1 회 하면 ***부동산에게 가게 원세의 1 가게에 1,000 원을 내야 합니다.***

-카페 사장/식당 사장/마트 사장만 가게를 빌릴 수 있습니다.

(เจ้าของร้านกาแฟ/เจ้าของร้านอาหาร/เจ้าของร้านค้าเท่านั้นที่เช่าร้านได้)

-도둑과 보험판매자는 빌릴 수 없습니다.

(โจรและคนขายประกันไม่สามารถเช่าร้านได้)

-**가게를 빌릴 시** --- 게임자의 주사위가 원하는 장소에 던져지면 가게를 빌릴 수 있습니다. 하지만 그렇지 않고 지나갈 경우, 가게를 빌릴 수 없습니다.

(–การเช่าร้านค้า – ผู้เล่นจะทำการทอยลูกเต๋าและเดินไปในสถานที่ต่างๆ เมื่อตกในสถานที่ไหนสามารถเช่าร้านเพื่อสร้างร้านของตนเองได้ แต่ถ้าหากไม่ต้องการก็จะไม่ก็สามรถข้ามไปได้ แต่ถ้าหากข้ามไปและก้จะไม่สามารถเช่าที่ยริเวณตรงนั้นได้อีก)

부동산 책임

(หน้าที่ของนายหน้าอสังหาริมทรัพย์)

*시작 할 때 플레이어에게 돈을 지급합니다 (줍니다) 50,000 원 2 장/ 10,000 원 5 장/5,000 원 5 장/1,000 원 5 장/500 원(동전) 10 장 총 180,500 원(십팔만 오백원)을 지급합니다.

(ในการเริ่มครั้งแรกจะให้เงินกับผู้เล่น ประกอบด้วย ธนบัตร 50,000วอน/2, 10,000วอน/5, 5,000วอน/5, 1,000วอน/5, 500วอน/10, รวมเป็นเงิน 180,500 วอน ที่จะต้องจ่ายให้ผู้เล่นทั้งหมด)

*게임규칙 – 플레이어는 한국말 사용 금지이며 부동산업자에게 돈을 지불해야 합니다.

(กฎของเกม – ผู้เล่นจะต้องใช้ภาษาเกาหลีในการเล่นหากผู้เล่นไม่ใช้จะต้องเสียค่าปรับให้กับเจ้าของอสังหาริมทรัพย์)

(1000/번 3 번이면 1 회 멈춰) - 1,000 원 3 회이면 1 회 멈추기)

(1,000;วอน/ครั้ง ถ้าเกิน 3 ครั้งจะต้องหยุด 1 ตา)

***** 가게를 빌릴 때 사용되는 표현과 말하기 대본을 QR CODE 스캔 후 동영상을 볼 수 있습니다.***

***** บทสนทนาในการเช่าร้านค้าสามารถสแกน QR CODE และดูคลิปตัวอย่างได้เพื่อเป็นแนวทางในการสนทนา)***

대본(บทสนทนา)

가: 서울에 있는 가게를 구하러 왔어요.

(ฉันมาหาร้านค้าที่อยู่ที่โซล)

부: 네, 있어요 ...의 월세는 1,000 원이고 보증금은.....원이에요.

(ครับ/ค่ะ ครับ/ค่ะ .....ค่าเช่ารายเดือน 1000วอน และค่าประกันมัดจำ ……วอนครับฝค่ะ)

가: 저는 이 가게를 계약하고 싶어요.

(ฉันต้องการทำสัญญาเช่าร้านนี้)

부: 아, 네. 내셔야 하는 총 금액은 .....원이에요.

(อ่อ ได้ เงินที่จะต้องจ่ายทั้งหมดคือ.....วอน)

가: 여기 있습니다.

(นี้ครับ/ค่ะ)

부: 이것은 계약서입니다. 감사합니다.

(นี้คือหนังสือสัญญาครับ/ค่ะ ขอบคุณครับ/ค่ะ)

카페 주인

เจ้าของร้านกาแฟ

할 수 있음 : 가게를 빌릴 수 있음

สิ่งที่ทำได้ : สามรถเช่าร้านเพื่อทำร้านกาแฟได้

-이곳에서 커피를 팔 수 있습니다. 가게를 첫번째 구입 시 커피값은 모두 2,500 원이며 메뉴판의 모든 종류의 커피가격은 동일합니다.

(- สามารถขายกาแฟที่สถานที่นี้ได้

-가게를 첫번째 업그레이드 시, 커피값은 3,500 원 / 두번째 업그레이드 시, 5,000 원 / 세번째 업그레이드 시, 7,500 원으로 가격이 오릅니다.

*게임규칙: 모든 플레이어는 이 가게에 오면 반드시 커피를 주문해야 합니다. (주인, 도둑, 보험판매자)

가게 업그레이드 시 지불해야 하는 비용 (내야하는 비용): 첫번째 업그레이드 시 10,000 원을 내고, 두번째 업그레이드 시 20,000 원, 세번째 업그레드하면 30,000 원을 지불해야 합니다(냅니다.)

***** 커피 주문할 때 (시킬 때) 사용되는 표현과 말하기 대본을 QR CODE 스캔 후 동영상을 볼 수 있습니다.***

대본 1

주인 :어서오세요, 뭐 도와 드릴까요?

เจ้าของร้าน : ยินดีต้อนรับค่ะ รับอะไรดีคะ

고객 : 메뉴 좀 보여 주세요.

ลูกค้า : ขอดูเมนูหน่อยได้ไหมคะ

주인 : 네, 여기요.

เจ้าของร้าน : เมนูค่ะ

고객 : 아메리카노 1 잔 얼마예요?

เจ้าของ : ขออเมริกาโน่ 1 แก้วค่ะ ราคาเท่าไหร่คะ

주인 : 1 잔에 2,500 원이에요.

เจ้าของร้าน : 1 แก้ว 2,500 วอนค่ะ

고객 : 여기요 (ให้เงิน)

ลูกค้า : นี่เงินค่ะ

주인 : 감사합니다. 맛있게 드세요.

เจ้าของร้าน : ขอบคุณมากค่ะ ทานให้อร่อยนะคะ

대본 2

주인 :어서오세요, 뭐 도와 드릴까요?

เจ้าของร้าน : ยินดีต้อนรับ จะรับอะไรดีคะ?

고객 : 메뉴 좀 보여 주세요.

ลูกค้า : ขอดูเมนูหน่อยค่ะ

주인 : 네, 여기요.

เจ้าของร้าน : เมนูค่ะ

고객 : 차가운 라떼 1 잔과 뜨거운 초콜릿 1 잔을 주세요. 다 얼마예요?

ลูกค้า : ขอสั่งลาเต้เย็น 1 แก้ว แล้วก็ช็อคโกแลตร้อน 1 แก้วค่ะ ทั้งหมดเท่าไหร่คะ

주인 : 차가운 라떼는 3,000 원하고 뜨거운 초콜릿은 3,500 원이에요. 총 6,500 원이요.

เจ้าของร้าน : ลาเต้เย็นราคา 3,000 วอน แล้วก็ ช็อคโกแลตร้อนราคา 3,500 วอน ทั้งหมดเป็น 6,500 วอนค่ะ

고객 : 카드로 계산할 수 있어요?

เจ้าของร้าน : จ่ายเงินด้วยบัตรเครดิตได้ไหมคะ

주인 : 네, 할 수 있어요.

เจ้าของร้าน : ได้ค่ะ

고객 : 여기요.

ลูกค้า : นี่บัตรค่ะ

주인 : 감사합니다. 맛있게 드세요.

เจ้าของร้าน : ขอบคุณมากค่ะ ทานให้อร่อยนะคะ

<u>대본 3</u>

주인 : 어서 오세요. 뭐 도와 드릴까요?

เจ้าของร้าน : ยินดีต้อนรับค่ะ รับอะไรดีคะ

.고객 : 메뉴 좀 보여 주세요.

ลูกค้า : ขอดูเมนูหน่อยค่ะ

주인 : 네, 여기요.

เจ้าของร้าน : เมนูค่ะ

고객 : 뜨거운 녹차 라떼 1 잔과 차가운 복숭아차 1 잔을 주세요.

เจ้าของร้าน : ขอชาเขียวลาเต้ร้อน 1 แก้ว แล้วก็ชาพีชเย็น 1 แก้วค่ะ

주인 : 죄송합니다, 고객님. 오늘 차가운 복숭아차가 없어요. 다른 것을 바꿀 수 있어요?

เจ้าของร้าน : ขอโทษค่ะคุณลูกค้า วันนี้ชาพีชหมดแล้วค่ะ เปลี่ยนเป็นเมนูอื่นได้ไหมคะ

고객 : 그래요? 그럼 뜨거운 고구마 라떼를 주세요.

ลูกค้า : อย่างนั้นเหรอคะ ถ้าอย่างนั้นขอเปลี่ยนเป็นลาเต้มันหวานร้อนแทนค่ะ

주인 : 네, 잠깐만 기다리세요.

เจ้าของร้าน : ได้ค่ะ รอสักครู่นะคะ

주인 : 여기요.

เจ้าของร้าน : เครื่องดื่มค่ะ

고객 : 다 얼마예요?

ลูกค้า : ทั้งหมดราคาเท่าไหร่คะ

주인 : 다 7,000 원이에요.

เจ้าของร้าน : ทั้งหมด 7,000 วอนค่ะ

고객 : 카드로 계산 할수 있어요?

ลูกค้า : สามารถชำระเงินด้วยบัตรเครดิตได้ไหมคะ

주인 : 네, 할 수 있어요.

เจ้าของร้าน : ได้ค่ะ

고객 : 여기요.

ลูกค้า : นี่บัตรค่ะ

주인 : 감사합니다. 맛있게 드세요.

เจ้าของร้าน : ขอบคุณค่ะ ทานให้อร่อยนะคะ

식당 주인

할 수 있음?? : 가게를 빌릴 수 있음

-이곳에서 음식을 팔 수 있습니다. 가게를 첫번째 구입 시 음식값은 모두 2,500 원이며 메뉴판의 모든 종류의 음식가격은 동일합니다.

-가게를 첫번째 업그레이드 시, 음식값은 3,500 원 / 두번째 업그레이드 시, 5,000 원 / 세번째 업그레이드 시, 7,500 원으로 가격이 오릅니다.

*게임규칙: 모든 플레이어는 이 가게에 오면 반드시 음식을 주문해야 합니다. (주인, 도둑, 보험판매자)

가게 업그레이드 시 지불해야 하는 비용 (내야하는 비용): 첫번째 업그레이드 시 10,000 원을 내고, 두번째 업그레이드 시 20,000 원, 세번째 업그레드하면 30,000 원을 지불해야 합니다(냅니다.)

***** 음식 주문할 때 (시킬 때) 사용되는 표현과 말하기 대본을 QR CODE 스캔 후 동영상을 볼 수 있습니다.***

대본 식당 주인 1

주인 : 어서 오세요. 몇 분이세요? ยินดีต้อนรับ กี่คนคะ

손님 : 두 명이에요. 2 คนค่ะ

주인: 뭘 드릴까요? รับอะไรดีคะ

손님 : 떡볶이 일 인분 주세요./ 떡볶이 하나 주세요. รับต๊อกปกกี 1 ที่ค่ะ

주인 : 모두 5000 원이에요. ทั้งหมด 5000วอนค่ะ

손님 : 네,여기 5000 원이에요. นี่ค่ะ 5000 วอน

대본 식당 주인 2

주인 : 뭘 드릴까요? รับอะไรดีคะ

손님 : 떡볶이 있어요? มีต๊อกปกกีไหม

주인 : 네, 있어요. มีค่ะ

손님 : 그럼 떡볶이 하나 하고 비빔밥 하나 주세요. งั้นเอาต๊อกปกกี 1 กับบีบิมบับ 1 ค่ะ

주인 : 네, 잠깐만 기다리세요. / 여기요. ค่ะ รอสักครู่นะคะ นี่ค่ะ

손님 : 모두 얼마예요? ทั้งหมดเท่าไรคะ

주인 : 7000 원이에요. 7000 วอนค่ะ

손님 : 네,여기 7000 원이에요. ค่ะ นี่ 7000 วอนค่ะ

주인 : 감사합니다. ขอบคุณค่ะ

대본 식당 주인 3

주인 : 뭘 드릴까요? จะรับอะไรดีคะ
손님 : 떡볶이 있어요? มีต๊อกปกกีไหม
주인 : 네, 있어요. มีค่ะ
손님 : 그럼 떡볶이 하나 주세요. งั้นต๊อกปกกี 1 ที่ค่ะ
주인 : 더 필요한 거 없으세요? รับอะไรเพิ่มไหมคะ
손님 : 음…만두도 하나 주세요. อืม...เกี๊ยว 1 ที่ด้วยค่ะ
주인 : 드시고 가실 거예요? ทานที่นี่ไหมคะ
손님 : 아니요, 가져갈 거예요. ไม่ค่ะ จะเอากลับบ้าน
주인 : 네, 잠깐만 기다리세요. 모두 10000 원이에요. ค่ะ รอสักครู่นะคะ ทั้งหมด10000วอนค่ะ
손님 : 네,여기 7000 원이에요. นี่ค่ะ 10000วอน
주인 : 감사합니다. 맛있게 드세요. ขอบคุณค่ะ ทานให้อร่อยนะคะ

마트 주인

책임: 물건을 팔 수 있음

-이곳에서 물건을 팔 수 있습니다. 마트를 첫번째 구입 시 물건값은 모두 2,500 원이며 메뉴판의 모든 종류의 음식가격은 동일합니다.

-마트를 첫번째 업그레이드 시, 물건값은 3,500 원 / 두번째 업그레이드 시, 5,000 원 / 세번째 업그레이드 시, 7,500 원으로 가격이 오릅니다.

*게임규칙: 모든 플레이어는 이 마트에 오면 반드시 물건을 주문해야 합니다. (주인, 도둑, 보험판매자)

마트 업그레이드 시 지불해야 하는 비용 (내야하는 비용): 첫번째 업그레이드 시 10,000 원을 내고, 두번째 업그레이드 시 20,000 원, 세번째 업그레드하면 30,000 원을 지불해야 합니다(냅니다.)

***** 물건을 구매할 때 (살 때) 사용되는 표현과 말하기 대본을 QR CODE 스캔 후 동영상을 볼 수 있습니다.***

대본

마트 대본 1

주인 : 봉투 필요하세요?

เจ้าของร้าน : ต้องการถุงไหมคะ

고객 : 얼마예요?

ลูกค้า : เท่าไหร่คะ

주인 : 하나는 300 원이에요.

เจ้าของร้าน : 1ถุง 300วอนค่ะ

고객 : 네, 하나 주세요. 총 얼마예요?

ลูกค้า : ค่ะ ขอ1ถุงค่ะ ทั้งหมดเท่าไหร่คะ

주인 : 총 10,000 만 이에요.

เจ้าของร้าน : ทั้งหมด 1หมื่นวอนค่ะ

고객 : 여기요.

ลูกค้า : นี่ค่ะ

주인 : 감사합니다. 다음에 또 오세요.

เจ้าของร้าน : ขอบคุณค่ะ โอกาศหน้าเชิญใหม่นะคะ

마트 대본 2

고객 : 담배를 하나 주세요

ลูกค้า : ขอบุหรี่ 1 (ซอง)ค่ะ

주인 : 신분증 보여 주세요.

เจ้าของร้าน : ขอดูบัตรประจำตัวประชาชนหน่อยค่ะ

고객 : 없어요. 안 가져왔어요.

ลูกค้า : ไม่มีค่ะ ไม่ได้เอามาค่ะ

주인 : 그럼 팔 수 없어요.

เจ้าของร้าน : ถ้าอย่างนั้น ไม่สามารถขายให้ได้นะคะ

고객 : 아 그럼 우유 하나 주세요.

ลูกค้า : อ่า ถ้าอย่างนั้นขอนม 1 (กล่อง)ค่ะ

주인 : 네, 총 1,200 원이에요.

เจ้าของร้าน : ค่ะ ทั้งหมด 1,200 วอนค่ะ

고객 : 카드로 계산할 수 있어요?

ลูกค้า : สามารถจ่ายด้วยบัตรได้ไหมคะ

주인 : 네, 할 수 있어요.

เจ้าของร้าน : ค่ะ ได้ค่ะ

고객 : 여기요. 영수증 필요 없어요.

ลูกค้า : นี่ค่ะ ไม่รับใบเสร็จนะคะ

주인 : 네, 감사합니다. 다음에 또 오세요.

เจ้าของร้าน : ค่ะ ขอบคุณค่ะ โอกาศหน้าเชิญใหม่นะคะ

마트 대본 3

고객 : 안녕하세요.

ลูกค้า : สวัสดีค่ะ

주인 : 네, 안녕하세요. 뭐가 필요하세요?

เจ้าของร้าน : ค่ะ สวัสดีค่ะ ต้องการรับอะไรคะ

고객 : 두유를 사고 싶어요.

ลูกค้า : อยากซื้อนมถั่วเหลืองค่ะ

주인 : 두유를 지금 없어요. 우유만 있어요.

เจ้าของร้าน : ต้อนนี้นมถั่วเหลืองหมดนะคะ มีแค่นมสดเท่านั้น

고객 : 그럼 우유 하나 하고 빵 하나 주세요.

ลูกค้า : ถ้าอย่างนั้น ขอนมสดและขนมปัง 1 ค่ะ

주인 : 네, 오늘 우유를 사면 빵을 무료 줄거예요.

เจ้าของร้าน : ค่ะ ถ้าซื้อนมสดวันนี้ จะ(แถม)ขนมปังให้ฟรีค่ะ

고객 : 너무 좋아요. 총 얼마예요?

ลูกค้า : ดีมากๆเลยค่ะ ทั้งหมดเท่าไหร่คะ

주인 : 1,500 원이에요.

เจ้าของร้าน : 1,500 วอนค่ะ

고객 : 네, 여기요

ลูกค้า : ค่ะ นี้ค่ะ

주인 : 감사합니다. 다음에 또 오세요.

เจ้าของร้าน : ขอบคุณค่ะ โอกาศหน้าเชิญใหม่นะคะ

주인(카페/식당/마트) 훔치기 보험을 살 수 있습니다.

도둑

훔치고 싶은 가게에 마크(표시)를 하고 다음에 오면 그 가게를 훔칠 수 있습니다.

첫번째 훔치기 시 : 주인은 20,000 원 낸다

두번째 훔치기 : 주인은 30,000 원 낸다

세번째 훔치기 : 주인은 50,000 원 낸다

네번째 훔치기 : 주인은 100,000 원 낸다

게임규칙 : 훔칠 수 있는 도둑 마크는 7 개만 사용 가능하고 훔치기를 않을 시, 그 마크는 ***돌아 오지 않습니다*** ?? 하지만 마크는 돌아 오면 다시 사용 가능합니다.

보험 판매자(깡패)

보험 카드를 팔 수 있고 이 카드는 10 장만 있습니다. (5 장은 50%만 ***보장되고 보험료***은 10,000 원, 5 장은 100% ***보장되며 보험료***은 30,000 원)

게임규칙: 주인은 그 카드만 사용해야 하면 보험 카드를 다시 팔 수 있습니다.

물건을 판매할 때 (팔 때) 사용되는 표현과 말하기 대본을 QR CODE 스캔 후 동영상을 볼 수 있습니다.

대본

가: 혹시 보험이 있어요?

강: 네, 있어요. 2(두)종류가 있어요.

이 보험은 50%만 보장이 되고 보험료는 10,000 원이며 100% 보장되는 보험료는

30,000 원이에요.

가: 50% 보장되는 보험으로 주세요.

강: 네, (보험료는) 만원이에요.

가: 여기요.

실험하기

시험

แบบทดสอบเรื่องการใช้เงิน(돈 사용하지 시험)

เลือกข้อที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว (맞은 것을 고르세요)

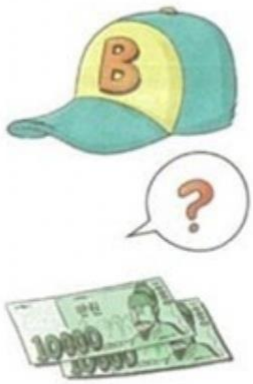
tongmetas_eng@sstb.ac.th (not shared) Switch account

* Required

ชื่อ - สกุล *

Your answer

1.그림을 보고 문장을 완성하세요. * 1 point



A : 이 모자는 한 ___에 얼마예요?
B : 이만 원이에요.

- 캅
- 병
- 개
- 권

2.그림을 보고 문장을 완성하세요. *

1 point

A : 무슨 음료를 드시겠어요?
B : _____ 주세요.

- 차
- 녹차
- 커피
- 물

3.그림을 보고 문장을 완성하세요. *

1 point

여기 _____.

- 드세요
- 보세요
- 앉으세요
- 들어가세요

4. 알맞은 것을 고르세요. *

1 point

오렌지 주스 다섯 ___ 주세요.

- ◯ 잔
- ◯ 명
- ◯ 분
- ◯ 장

5.알맞은 것을 고르세요. *

1 point

A : 비빔밥이 _____?

B : 네, 그래서 두 그릇 먹었어요.

- ◯ 맛있어요
- ◯ 복잡해요
- ◯ 포장해요
- ◯ 맛없어요

6.알맞은 것을 고르세요. *

1 point

양말 한 _____

운동화 한 _____

구두 한 _____

- 켤레
- 벌
- 마리
- 대

7. 알맞은 것을 고르세요. *

1 point

A : 원피스는 한 벌에 얼마예요?
B : _____

- 치마는 오십만 이천 원이에요
- 원피스는 육만 이천 원이에요
- 원피스는 육십만 이천 원이에요
- 치마는 오만 이천 원이에요

8.알맞은 것을 고르세요. *

1 point

A : 컴퓨터는 한 대에 얼마예요?
B : _____

- ◯ 컴퓨터는 삼백 사십 오만 원이에요
- ◯ 컴퓨터는 이백 삼십 오만 원이에요
- ◯ 컴퓨터는 백 삼십 오만 원이에요
- ◯ 컴퓨터는 일백 삼십 오만 원이에요.

9. 다음 대화를 읽고 [ ] 안에 알맞은 고르세요. *

1 point

주인 : _____[9]_____.

손님 : 이 사과 한 개에 얼마예요?

주인 : 500 원이에요.

손님 : 저 오렌지는 한 개에 얼마예요?

주인 : 1,000 원이에요.

손님 : 사과 두 개___[10]___ 오렌지 네 개 주세요.

주인 : 여기 있어요. 모두 ___[11]___원이에요.

손님 : 네, 고맙습니다.

주인 : 안녕히 가세요.

- ◯ 여보세요
- ◯ 안녕히 계세요
- ◯ 어서 오세요
- ◯ 들어가세요

10. 다음 대화를 읽고 [ ] 안에 알맞은 고르세요. * 1 point

주인 : _____[9]_____.

손님 : 이 사과 한 개에 얼마예요?

주인 : 500 원이에요.

손님 : 저 오렌지는 한 개에 얼마예요?

주인 : 1,000 원이에요.

손님 : 사과 두 개___[10]___ 오렌지 네 개 주세요.

주인 : 여기 있어요. 모두 ___[11]___원이에요.

손님 : 네, 고맙습니다.

주인 : 안녕히 가세요.

- ◯ 하고
- ◯ 과
- ◯ 이랑
- ◯ 고

11. 다음 대화를 읽고 [ ] 안에 알맞은 고르세요. * 1 point

주인 : _____[9]_____.

손님 : 이 사과 한 개에 얼마예요?

주인 : 500 원이에요.

손님 : 저 오렌지는 한 개에 얼마예요?

주인 : 1,000 원이에요.

손님 : 사과 두 개___[10]___ 오렌지 네 개 주세요.

주인 : 여기 있어요. 모두 ___[11]___원이에요.

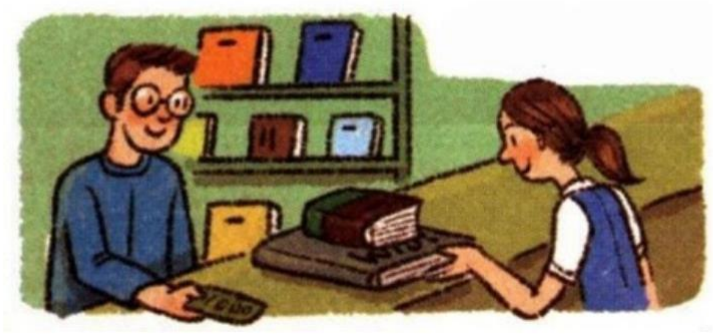
손님 : 네, 고맙습니다.

주인 : 안녕히 가세요.

- ◯ 천 오백원
- ◯ 삼천원
- ◯ 사천 오백원
- ◯ 육천원

12. 알맞은 것을 고르세요. *

1 point



A : 무어을 도와드릴까요?
B : _____.

- ◯ 사전하고 잡지를 주세요
- ◯ 사진하고 잡지를 주세요
- ◯ 사진하고 접지를 주세요
- ◯ 사전하고 접지를 주세요

13. 알맞은 것을 고르세요. *

1 point

A : 무어을 도와드릴까요?
B : _____.

- ◯ 볼펜과 공책을 주세요
- ◯ 연필와 그림을 주세요
- ◯ 연필과 그림을 주세요
- ◯ 볼펜와 공책을 주세요

14. 다음 사진을 보고 알맞을 것을 고르세요 *

1 point

A : 무어을 도와드릴까요?
B : 사과 두 개하고 잡지 세 권을 주세요. 모두 다 얼마예요?
A : _____.

- ◯ 삼만 팔천원이에요
- ◯ 삼만 팔천 팔백원이에요
- ◯ 삼만 칠천 칠백원이에요
- ◯ 사만 칠천원이에요

15. 다음 사진을 보고 알맞을 것을 고르세요 * 1 point

A : 무어을 도와드릴까요?
B : 콜라 세 병을 얼마예요?
A : 천 이백원이에요.
B : 오렌지 주스 세 병을 얼마예요?
A : 삼천 이백원이에요.
B : 그럼 콜라 아홉 병하고 오렌지 주스 여섯 병을 주세요.
A : 여기요. 모두 다 _____.

- ◯ 구천 팔백원이에요.
- ◯ 만원이에요
- ◯ 이만원이에요.
- ◯ 친천 오백원이에요.

Submit Clear f

Never submit passwords through Google Forms.

This form was created inside of สตรีเศรษฐบุตรบำเพ็ญ. Report Abuse

Google Forms

만족도 평가 양식

แบบประเมินความพึงพอใจการใช้เกม"땅따먹기" ("땅따먹기"게임 맞족도 평가)

* Required

1. แบบประเมินความพึงพอใจการใช้เกม"땅따먹기" ("땅따먹기"게임 맞족도 평가) *

Check all that apply.

	มากที่สุด 매우 적당하다.	มาก대체로 적당하다	ปานกลาง 보통 적당하다.	น้อย 별로 적당하지 않는다.	น้อยมาก전혀 적당하지 않는다.
เนื้อหาเหมาะสม내용은 적당합니다.	☐	☐	☐	☐	☐
ใช้เวลาเรียนเหมาะสม 공부 기간은 적당합니다.	☐	☐	☐	☐	☐
กิจกรรมมีความหลากหลาย활동이 다양합니다.	☐	☐	☐	☐	☐
กิจกรรมมีความยากง่ายเหมาะสม황동이 적당하게 어려움과 쉬운이 있습니다.	☐	☐	☐	☐	☐
คำชี้แจงชัดเจนเข้าใจง่าย소개말이 자세하고 쉽게 이해합니다	☐	☐	☐	☐	☐
ภาษาที่ใช้ชัดเจนเข้าใจง่าย자세하고 쉽게 이해한 한국어 내용이 있습니다.	☐	☐	☐	☐	☐
กิจกรรมน่าสนใจ내용이 관심있다.	☐	☐	☐	☐	☐
ชุดกิจกรรมมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้활동은 한국어 습득에게 효능이 있습니다.	☐	☐	☐	☐	☐

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

참고문헌

태국 교육부(2020), 한국어전공이 개설된 태국 국공립학교 명단

김윤희 (2011) 보드게임의 교육적 효과 연구와 학습지도안 개발. KOCCA 연구, 11

Pornphit (2018) The Development of English Achievement Using Game Based Learning of
the First Year Students in English Program, Suan Dusit University. 수안두싯 대하교연구.

Worawut (2018) 연구는 5 Circuit Speaking Skills Assessment 를 사용하고 보드 게임을 사용하여 3 학년 학생들의 영어 말하기 능력 개발. 반텐 위 타야 학교연구.

Wannisa (2020) 게임을 이용한 한국어 어휘 학습에 대한 한국어 학습 성취도 개발
4/12 학생, 2020 학년도 수라삭 학교연구,12-13

Kanaporn (2020) Game-Based Learning 또는 GBL 을 사용하여 Active Learning 으로
학습관리를 개발. 칼라신 주립 교육청연구, 38-40